

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Rendahnya kualitas pendidikan dapat diartikan sebagai kurang hasilnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang kurang berhasil dapat menyebabkan siswa kurang berminat untuk belajar. Kenyataan ini tentu saja tidak terlalu mengejutkan, karena hasil belajar anak-anak Indonesia juga tergolong relatif rendah terutama pada mata pelajaran eksak seperti matematika.

Media realita menurut Udin S. W (patty 2007 : 22) adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media ini merupakan obyek nyata suatu benda. Seperti mata uang, tumbuhan, hewan, bebatuan, air, tanah, benda-benda lain dan sebagainya. Menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat dianjurkan, sebab siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Penggunaan benda atau obyek nyata ini bisa dilakukan melalui kegiatan di sekolah.

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Efektivitas sini dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan. Efektivitas sesungguhnya merupakan suatu konsep yang luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dilihat dari sisi produktivitas akan

tetapi juga pula dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Disamping itu efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang. Robins, 1997 dalam (www.depdiknas.go.id)

Matematika merupakan ilmu yang memiliki kecenderungan deduktif, aksiomatik dan abstrak (fakta, konsep dan prinsip). Mata pelajaran kemampuan memecahkan masalah (Hamzah Uno, 2011: 124). Oleh sebab matematika dapat menjadi kegiatan yang diminati siswa.

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, kegagalan dalam belajar rata-rata dihadapi oleh sejumlah siswa yang tidak memiliki dorongan belajar. Hal ini disebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah, tanpa menggunakan alat peraga. Hal ini tentu saja selain mematikan kreatifitas anak juga menghilangkan unsur belajar bermakna. Menyampaikan materi dalam matematika memang sebaiknya berangkat dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak. Dalam kenyataannya sering kali terjadi anak usia SD kelas IV ke atas mengalami kejenuhan dalam matematika.

Untuk itu salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan media. Media pendidikan sendiri dalam pemanfaatannya terkadang kebanyakan hanya untuk menghindari verbalisme belaka, atau hanya untuk selingan saja, sehingga sifat media yang digunakan hanya sebagai alat bantu dan para siswa hanya sebagai penonton dari media yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan

digunakan sebaiknya bersifat sebagai alat bantu pengajaran dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “ Penggunaan Media Realita Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri Sundoluhur 02 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2012.

Upaya guru yang dilakukan untuk mengatasi masalah pembelajaran sesuai dengan penyebab timbulnya masalah tersebut adalah guru berupaya untuk bersikap realistik dalam menghadapi siswanya, berlaku sabar tapi tegas. Dalam memberikan pertanyaan berupaya memberi acuan atau tuntunan secara jelas sehingga kualitas belajar siswa terarah. Berupaya menyajikan materi pelajaran secara menarik disertai alat peraga dan contoh yang cukup.

Beberapa upaya yang dilakukan penulis untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dengan PTK, dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran yang dikelolanya sehingga hasilnya meningkat.

B. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Frekuensi pemberian tugas yang dapat meningkatkan kualitas siswa
- b. Bentuk dan materi tugas yang dapat meningkatkan kualitas siswa dalam pembelajaran Matematika.
- c. Mencari solusi untuk menemukan bahan ajar yang menarik yang ada kaitannya dengan materi bahan belajar dengan tugas yang akan di pelajari.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil latar belakang dan pembatasan masalah yang ditemukan penulis yang dianggap menyebabkan rendahnya kualitas belajar siswa khususnya matematika dengan materi pokok penjumlahan bilangan bulat. Penulis merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu :

“Apakah penggunaan media realita dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di kelas IV SDN Sundoluhur 02 tahun pelajaran 2012/2013 ?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibedakan menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan penelitian umum dan khusus adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Tujuan penelitian umum ini adalah untuk:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika tentang sifat – sifat operasi hitung melalui media realita di kelas IV SDN Sundoluhur 02 tahun pelajaran 2012/2013
- 2) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran Matematika secara efektif melalui menggunakan media realita dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa kelas IV SD Sundoluhur 02 Kayen, Pati
- 3) Mengetahui seberapa besar peningkatan kualitas pembelajaran Matematika tentang sifat – sifat operasi hitung melalui media realita di kelas IV SDN Sundoluhur 02 tahun pelajaran 2012/2013

b. Tujuan Khusus:

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika tentang sifat – sifat operasi hitung melalui media realita siswa kelas IV SD Negeri Sundoluhur 02 Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati Tahun pelajaran 2012/2012.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis adalah :

1. Manfaat bagi siswa :

- a. Untuk memperbaiki proses pembelajaran Matematika khususnya Pokok sifat – sifat operasi hitung.
- b. Untung mengembangkan ilmu pembelajaran Matematika.

2. Manfaat bagi guru :

- a. PTK dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya karena memang sasaran akhir PTK adalah perbaikan pembelajaran.
- b. Dengan melakukan PTK guru dapat berkembang secara profesional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.

3. Manfaat bagi sekolah.

- a. Dengan terbiasanya para guru melakukan PTK berbagai strategi / teknik pembelajaran dapat dihasilkan, ini untuk disebarluaskan kepada sekolah lain. Dengan demikian sekolah mempunyai kesempatan yang besar untuk berubah secara menyeluruh.
- b. PTK memberi sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah, yang tercermin dari peningkatan kemampuan profesional guru, perbaikan proses dan hasil belajar siswa, serta kondisinya iklim pendidikan di sekolah tersebut.